



此劍之理與此劍之理無異
此劍之理與此劍之理無異
此劍之理與此劍之理無異
此劍之理與此劍之理無異
此劍之理與此劍之理無異
此劍之理與此劍之理無異

در قسمت دوم بازی عصر پهلوانان، داستان مبارزه آگار با ویراجا برای دست یافتن به گنجینه های روئین تنی ادامه می یابد.
آگار در این قسمت با سرزمینهای جدید و شخصیتهای عجیب دیگری روبرو می شود. دیوان پیشروی بیشتری در شهر زابل کرده اند و خطر سقوط هر لحظه این شهر را تهدید می کند. منطقه کولی ها، سرزمین بیابانی، سرزمین پریان، غار خشمگین و سرزمین آشفشانی نام سرزمینهایی است که آگار باید از آنها بگذرد.



۴ دامستان
۵ سرزمین سیستان (زابل)
۶ سرزمین سرسبز
۷ سرزمین کوهستانی
۸ غار کوتوله ها
۹ سرزمین ماردوش
۱۰ شخصیت ها
۱۳ لوازم (آیتم ها)
۱۵ نیروهای ماورایی
۱۶ نیروهای ماورایی
۱۸ رابط گرافیکی (GUI)
۲۰ صفحه نمایش اصلی
۲۱ تنظیمات
۲۳ کوله پشتی
۲۳ پنجره ماموریت ها
۲۴ تجربه
۲۶ خرید و فروش
۲۷ تنظیمات سخت افزاری و نرم افزاری
۳۰ منوی اصلی
۳۲ تیم سازنده
۳۴ نصب بازی

به نام حکماء و حکماء و حکماء

در قسنت قبل دیدیم که دیوان وحشی ناگهان به شهر نابل حمله کرده و قستی از شهر را ویران ساختند
آثار شاهزاده جوان، با راهنمایی پدرش، پیشداد، حاکم وقت نابل، به دنیا کشف انگیزه این حمله رهسپار
سرزمین سرسبز برای ملاقات با فرمانسپ فرزانه می شود.

فرمانسپ به او از ارتباط این حمله با راز رویین تنی می گوید که برای کشف آن راز آثار باید به دنیاهاهی دیگر
سفر کند که راه آن دورگشت به کک سوزاندن پر سیسغ درون مه های خاصی بر روی زمین است
با بازگشت به نابل آثار و پیشداد به راز رویین تنی پی می برند: هفت گنجه در دنیاهاهی گوناگون مغلغ شده
اند که هر کس سه گنجه را بدست آورد رویین تن شده و برای همیشه از آسیب و گزند دور می شود.
آثار سپس به سرزمین نقرین شده کوهستانی دورگشت می کند و با نابود کردن گرگواراد، رئیس راهزنان، آن
سرزمین را از نقرین نجات می دهد.

او در مسیر بازگشت به نابل با موجودی عجیب و موقوف روی می شود: ویراجا، موجودی با صورتی اسکلت
گون، که در حقیقت همه ماجراها زیر سر اوست. آثار در می یابد که این موجود خبیث یکی از گنجه ها را
بدست آورده و به دنیا دو گنجه دیگر است تا رویین تن شده و بر جهان مسلط شود.

آثار سپس در غار کوتوله ها با نابودی هیولای آتش زاد، به کک نیروی ماورایی باران، اعتقاد پادشاه کوتوله ها
را جلب کرده تا او مغلغ گاه یک گنجه رویین تنی را نشان دهد اما جادوگر کوتوله ها قبل از آثار گنجه را
ربوده به سرزمین وهاک ماروش فرار می کند.

آثار بلافاصله به سرزمین موقوف ماروش رفته و با اژدهایی بزرگ و وهاکی بی رحم مواجه می شود. او با
ترقندی آن دو را به جان هم می اندازد که در نهایت اژدها نابود شده و وهاک زحی روی زمین می افتد. اما
وقتی برای نابودی وهاک ششیر می کشد، سروشی از غیب او را از این کار باز داشته تا فرشتگان وهاک را در
جایی نامعلوم به بند کشند.

آثار در آخر در کنار جسد کوتوله جادوگر یکی از گنجه ها را می یابد و پس از باز کردن در گنجه، با هیبت
پهلوانی غریب مواجه شده که در قلب آثار به شکل شگفت آوری توری می افکند و بعد ناپدید می شود.
آثار شگفت زده و نگران به شهر باز می گردد...

بدین ترتیب آثار موفق می شود تا جلوی رویین تنی ویراجای خبیث را بگیرد و جهان را از خطر فرمانروایی
حکومت پلید او نجات دهد. هر چند که خود از رویین تنی باز می ماند.






سرزمین سیستان: زابل

زابل شهری زیباست در سرزمین سیستان که قصر پیشداد
حاکم سیستان و پدر آتاریر فراز آن بنا شده است. آتشکده
و بازار از مکانهای زیبای شهر هستند. دروازه شمالی به
سرزمین سرسبز و دروازه جنوبی به سرزمین کولی ها باز
می شود. رودخانه ای نیز در محدوده دروازه شرقی از کنار
زابل می گذرد.

چندی است که دیوان وحشی به ناحیه شمال غربی شهر
حمله دیوان وحشی به ناحیه شمال غربی شهر حمله کرده اند و آنجا
را جا به آتش کشیده و چهره آرام شهر را بر هم ریخته
اند. پیشداد و آتار با کیاست و شجاعت بی نظیر خود بایستی
شهر را از این وضعیت نجات دهند...



سرزمین بیابانی

در مرز میان سرزمین بیابانی و زابل کولی ها زندگی می کنند. آنها به خاطر اخلاق و فرهنگ متفاوتشان مایل نیستند به آداب و رسوم شهری تن دهند و همچنین شهریها هم آنها را به خاطر دست کجی هایشان نمی پذیرند. برای همین بیرون دروازه شهر زندگی می کنند.

چسبیده به منطقه کولی نشین سدی بزرگ ساخته شده است که زابل را از شر موجودات مسخ یافته سرزمین بیابانی در امان می دارد. این موجودات انسانی هستند که به دلیل کردارهای ناشایستشان دچار عذاب شده و به موجوداتی نظیر گرگ و عقرب مسخ یافته اند. اما با این همه شاید به دلیل ارتباط با شیاطین از راز روین کنی چیزی بدانند.



سرزمین پریان

رویایی که انسان را یاد بهشت می اندازد. پریان، موجوداتی به زیبایی سرزمینشان آنجا زندگی می کنند. تمام اتفاقاتی که در این سرزمین می افتد در واقع در یک لحظه است، چون زمان در آنجا نمی گذرد. زمانیکه آثار حس می کند صرفاً پرداخته ذهن خود اوست براساس عادت تا اینکه بتواند به حوادث ترتیب بدهد تا آنها را درک کند.

پری ها انسان ها را حس می کنند اما نمی بینند همانطور که انسان ها پری ها را نمی بینند و فقط اثرشان را حس می کنند. پری ها خاصیت جادویی ابزارهای جادو و اکسیرها و ... را به آنها داده اند، وقتی اکسیر چالاکی خوری خوری، این پری چالاکی است که تو را بر بالهایش حمل می کند می کند. وقتی نوشدارو می خوری پری شفادهنده، تو را درمان می کند و...



غار چشم‌خدا

غار چشم‌خدا. دیوان و ددان همه به خاک سپاه این غار
نشسته اند. مسخ یافتگان و دیو صفتان هم به همین
سرنوشت دچارند. راهبان مزور نیز همنشین اینانند. تلال
ریسم این راهبان با ویراجا سر و سری دارد و لابد از راز
روین‌تنی بی اطلاع نیست.
راه سرزمین آکشفشانی از این غار می‌گذرد.



سرزمین آتشفشان

سرزمینی که زمین از ظلم روزگار برانگیخته است.
جایی که شاید آثار به روین تنی دست یافته شیاطین را از
رسیدن به آن برای همیشه نامید سازد و سیستان را از شر
اهریمن برهاند.

شخصیت ها:



آیلاریل،

آیلاریل ملکه پریان، جا افتاده و با تدبیر. اما اندکی از حمله دیوان و ویراجا نگران است کاخ با عظمت او بی نظیرترین آیلاریل بنای سرزمین پریان است.



نوئریل

نوئریل پری جوان و زیبا که بر اثر خوردن قارچهای سمی دیوانه شده و خود را روح جنگل می داند



سیلماریل

سیلماریل دختر ملکه پریان، جوان، زیبا و مغرور. او در قصری زیبا در سرزمین پریان زندگی می کند. بسیار به تیراندازی علاقه دارد و افسانه آرش کمانگیر همواره بر زبان اوست.

فراپرز هواشناس، او در منطقه کولی ها به تحقیق می پردازد و به قدرتهای ماورایی دسترسی دارد.



فراپرز

تلال رهبر راهبان، قوی و زیرک. او با ویراجا سر و سری دارد و هر گاری از دستش بر می آید تا بتواند در حکومت ویراجای رویین تن صاحب منصب و مقامی شود.



تلال

راهب در بند نحیف و مظلوم. که در غار خشمداي به فرمان تلال به بند کشیده شده است



راهب در بند

آموسیتوس پادشاه امونیتارها (موجودات افسانه ای)، تشنه قدرت، مکار، گرگ صفت. او برای آبادی سرزمین خشک بیابانی خود آرزوی باران دارد و به دنیا سنگهای جادوی باران زایی می گردد



آموسیتوس

◁◁ ◁◁ ◁◁ ◁◁ ◁◁ ◁◁
◁◁ ◁◁ ◁◁ ◁◁ ◁◁ ◁◁



موجودی اهریمنی که دشمن اصلی آگار است و
همه چیز زیر سر قدرت طلبی اوست، آگار باید زودتر
از او به راز روین تنی پی ببرد.

لوازم (Items):

بالغ بر ۲۰ آیتم در کل روند بازی می تواند به کوله پشتی اضافه شود. تنها عامل محدود کننده در نگهداشتن آیتم ها در کوله پشتی، سقف وزن بار است که البته با افزایش تجربه قابل افزایش است بنابراین بایستی به وزن آیتم ها دقت شود. آیتمها در چهار دسته سلاح ها، دفاعی، سلامتی و خاص قرار می گیرند که بسته به نوع قابل غلاف کردن، انداختن، علم استفاده یا خرید و فروش (تبادل) هستند. در طول بازی آیتم ها در فاصله ای از بازیکن و با آمدن علامتی در زیرشان مشخص میشوند. به علاوه با نزدیکتر شدن به آنها شروع به چشمک زدن کرده و مشخصاتشان در کنار صفحه می آید که در این زمان با زدن کلید F می توانید آنها را به کوله پشتی خود اضافه کنید.

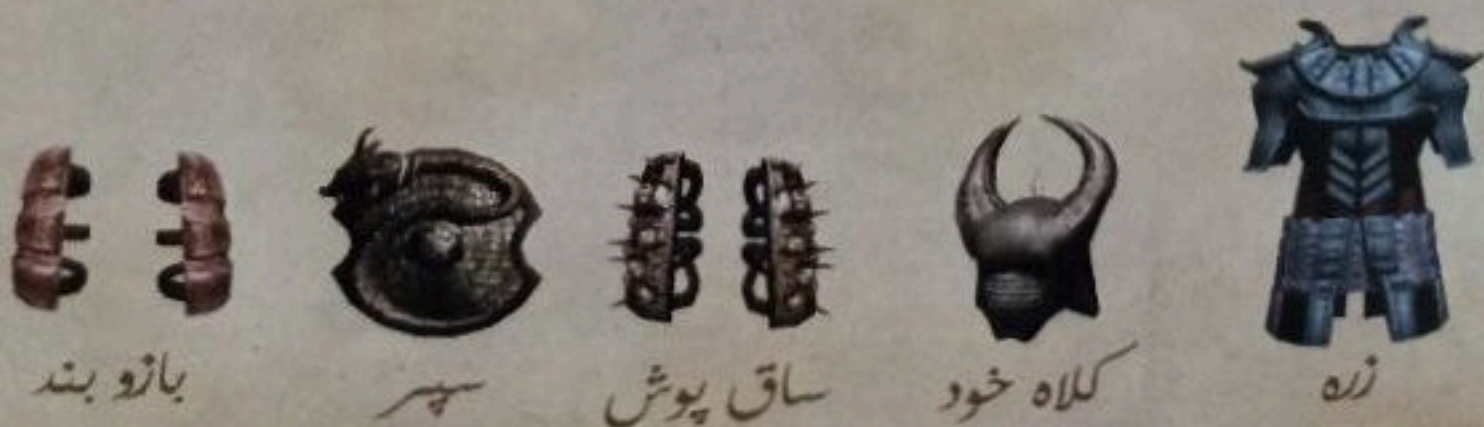
سلاح ها:

شمشیرها، تیغ ها، خنجرها، کمان ها، تیرها، نیزه ها، پتک ها و گرزهای متنوع هستند که هر یک آسیب متفاوتی به دشمن وارد می سازند. همه آنها قابل خرید و فروش اند و گاهی اوقات از برخی شخصیت ها می توانید سلاح های مناسبی دریافت کنید. به علاوه اینکه از راه مبارزه و کشتن برخی دشمن ها و یا کنار اجساد یا گوشه و کنار سرزمین ها نیز می توانید آنها را به دست آورید.



دفاعی:

سپرها، زره ها، کلاه خودها، ساق پوشها، بازو بندها در انواع مختلف می توانند از ضربات حریف راجه صورت در صلی گاهش دهند. مقدار آورده شده در مشخصات آیتم در ذیل قدرت نشان دهنده این در صلا است.



سلامتی :

با مصرف میوه ها، نان، گیاهان دارویی و مرهم و یا پاد زهر می توانید سلامتی خود را بازیابید.
در این صفت برخی آیتم ها مانند گوشت صرفاً قابل خرید و فروش و یا پیش برنده مأموریت ها هستند.

تنها با خوردن پاد زهر می توان اگر زهر برخی مارها را از بین برد.



پاد زهر

اکسیرها:

اکسیر شفا بخش سلامتی شما را به سقف می رساند و هر صدمه ای که دیده باشید را مداوا می کند.

اکسیر شفا بخش



اکسیر تاب و توان برای مدتی بازیکن صدمه ناپذیر می شود.

اکسیر تاب و توان



اکسیر چالاکي سرعت حرکت بازیکن و میزان پرش او افزایش می یابد. در برخی مراحل تنها راه عبور از گذرگاه های مخوف است.

اکسیر چالاکي



اکسیر نور آوری قدرت ضربه را برای مدتی ۲ برابر می کند.

اکسیر نور آوری



خاص:

بیشتر آیتم‌های این دسته قابل انداختن یا خرید و فروش نیستند و صرفاً به انجام مأموریتها کمک می‌کنند تنها تعداد معدودی نظیر پوست حیوانات قابل خرید و فروش هستند.



نقشه



کلید



نانه‌ها



کتاب

نیروهای ماورایی:

در طول بازی میتوانید به نیروهای ماورایی دست پیدا کنید:

هر نیروی ماورایی آیتم مخصوص به خود دارد که آنها را بایستی از افرادی خاص در خلال انجام مأموریتها به دست آورید که در این صورت بعد از زدن کلید استفاده، با زدن هم‌زمان دو کلید چپ و راست مویز یا فعال می‌شوند. مانا عامل کنترل‌کننده این نیروهاست. در حالت عادی ۱۰۰ واحد مانا در اختیار بازیگر است که هر نیرو بسته به قدرت‌تأثیر، از این مانا می‌کاهد و لذا میزان استفاده از این نیروها محدود می‌شود. البته با گذشت زمان (۱۰۰ واحد در ۶ دقیقه) دوباره مانا احیا می‌شود اما در این زمان بارها و بارها ممکن است از دشمن ضربه بخورید لذا باید در استفاده از این نیروها محتاط باشید. هرچه که بیشتر از این نیروها در جهت ضربه زدن به دشمن‌ها استفاده کنید، فره ایزدی شما بالاتر رفته، زمان احیای مانا کوتاهتر می‌شود.



باران



ابر دست



گوی آتش



سپر آتش



کنجینه



پرتو نور

ماپو: به شهر زابل حمله کرده و مدام در حاشیروی هستند

فشارت: ۵۰



مارگت: در سرزمین پریان، به هر غریبه ای حمله می کنند.

فشارت: ۳۰۰



عقرب: موجوداتی شبیه عقرب، زهرآگین و خطرناک در سرزمین بیابانی

فشارت: ۱۰۰



مار: مارهای معمولی و کبری در سرزمین آشفشانی همه جا پراکنده اند.

فشارت: ۵۰-۱۱۰



امونیتار: گرگ نماهایی که در سرزمین بیابانی، مسخ شده اند
و از آموستیوس فرمان می برند.

قطرت: ۱۲۰



عقرب شاه: شاه عقرب نماها در سرزمین بیابانی که هیچ
نیروی ماورایی بر او اثر نمی کند

قطرت: ۱۵۰



راهبان چشمه: که پیراهن عبادت بر تن کرده اند اما با پلیدی هایشان
خشم خدا را در آورده اند.

قطرت: ۱۵۰



1

3

6

0

4

1



۱. نقشه کوچک

نقشه کوچک فضای اطراف بازیکن و جهت حرکت او را نشان می دهد. این نقشه به دلیل کوچک بودن می تواند بدون آنکه صفحه نمایش را اشغال کند، همواره باز باشد.

۲. سلامتی

نوارهای قرمز رنگ نشانگر سلامتی بازیکن می باشند. با صدمه خوردن بازیکن تعداد این نوارها کم شده و با تمام شدن آن ها، بازیکن می میرد.

بازیکن با خوردن خوراکی و یا اکسیر می تواند سلامتی خود را افزایش دهد.

۳. مانا

بازیکن برای اجرای لیروهای ماورایی، به مانا احتیاج دارد. نوارهای آبی رنگ مقدار مانا را نشان می دهند که با اجرای لیروهای ماورایی از تعداد این نوارها کاسته می شود. مانای بازیکن با گذشت زمان احیا می گردد.

۴. محافظه استفاده سریع

در قسمت پایین صفحه نمایش اصلی، ۱۰ جایگاه وجود دارد که می توان آن ها را برای استفاده سریع از وسایل موردنظر بکار برد. برای این کار ابتدا باید محافظه موردنظر را با شی ذخیره کرد. برای پر کردن هر یک از این محافظه ها باید صفحه وسایل را باز کرده و شی موردنظر را انتخاب نمود. با فشار دادن کلید ۱ آبی و ۹ و سفید (۱۰) شی موردنظر به محافظه مربوطه (به ترتیب از سمت چپ به راست) منتقل می شود. در جریان بازی هرگاه آثار نیاز به استفاده از آن شی را داشته باشد با فشار دادن کلید متناظر با محافظه موردنظر آن شی مورد استفاده قرار می گیرد.

به عنوان مثال در شکل صفحه قبل با فشار دادن شماره ۹ گیاه داخل دومین محافظه از سمت راست، توسط آثار خورده شده و نوارهای قرمز رنگ مربوط به سلامتی وی پر می شود.

۵. خیر و شر

با انجام مأموریت ها و بسته به تصمیمات شما، به سمت خیر و شر حرکت می کنید. مثلاً اگر حیوانات اهلی بی آزار را بکشید از خیر شما کاسته شده به سمت شر حرکت می کنید. در مأموریتها گاهی برخی شخصیت ها کارهای شرورانه ای از شما می خواهند و انجام آنها ممکن است به ضرر شما تمام شود.

تنظیمات

تعریف کلیدهای پیش فرض بازی:



حرکت:

حرکت به جلو با نگه داشتن کلید W و حرکت به عقب با نگه داشتن کلید S صورت می گیرد. کلید A برای حرکت به سمت چپ از پهلو و کلید D برای حرکت به سمت راست از پهلو می باشد. چرخیدن در هنگام حرکت به وسیله چپ و راست بردن ماوس صورت می گیرد. برای پریدن نیز باید کلید Space را فشار دهید. با نگه داشتن کلید Shift سرعت حرکت افزایش می یابد.

رزم:

کلید سمت چپ ماوس برای حمله کردن و کلید سمت راست ماوس برای دفاع کردن می باشد. استفاده از کلید سمت چپ سبب ضربه زدن به حریف و استفاده از کلید سمت راست سبب گرفتن حالت دفاعی می شود. فشار دادن کلید Mouse scroll نیز باعث پاشیدن خاک به صورت دشمنان می گردد و برای مدتی آن ها را غیرفعال می سازد. با افزایش تجربه و تغییر تراز برخی فنون به شما اضافه می شود.

نیروهای ماورایی:

برای اجرای نیروهای ماورایی باید کلیدهای سمت چپ و راست ماوس به طور هم زمان فشار داده شوند. با انجام این کار و داشتن وسایل لازم نیروی ماورایی مورد نظر اجرا می گردد.

نقشه ها:

نقشه با جزئیات برای نشان دادن فضای مرحله و موقعیت بازیکن در آن می باشد. فشار دادن کلید **N** باعث باز شدن نقشه می شود. نقشه قرمز روی نقشه، محل انجام مأموریت و فلش آبی موقعیت بازیکن و جهت حرکت او را نشان می دهد. فشار دادن مجدد کلید **N** موجب بسته شدن نقشه جزئیات می شود.

نقشه کوچک که فضای اطراف بازیکن و جهت حرکت او را نشان می دهد، با کلید **M** باز می شود. این نقشه به دلیل کوچک بودن می تواند بدون آنکه صفحه نمایش را اشغال کند، همواره باز باشد. فشار دادن مجدد کلید **M** موجب بسته شدن نقشه کوچک می شود.

مأموریت:

برای دیدن مأموریت ها کلید **tab** را فشار دهید. مأموریت های اصلی و فرعی در دو قسمت جداگانه نشان داده شده اند. علامت تیک در مربع کنار هر مأموریت به معنی اتمام آن توسط بازیکن می باشد.

لوازم:

تمامی اشیایی که بازیکن در طول بازی جمع آوری می کند در قسمت لوازم قرار می گیرد. فشار دادن کلید **I** موجب نمایش لیست لوازم بازیکن می شود. این لوازم در چهار گروه مختلف اسلحه، دفاعی، خاص و سلامتی طبقه بندی شده اند. برای استفاده از هر وسیله، ابتدا باید گروه مربوط به آن وسیله را انتخاب نموده و پس از مشخص کردن وسیله مورد نظر، گزینه استفاده را بزنید. مشخص کردن یک وسیله و انتخاب گزینه غلاف، باعث می شود که آن وسیله دیگر مورد استفاده قرار نگیرد. اگر به دلیل وزن اضافی و یا داشتن وسیله ای بهتر تصمیم به دور انداختن وسیله ای داشته باشید، باید پس از تعیین آن وسیله، گزینه انداختن را انتخاب کنید.

انجام کار:

برای انجام کارهایی مانند باز کردن درها، صحبت کردن با افراد، برداشتن اشیاء از روی زمین و ... کلید **F** را فشار دهید.

دوربین:

برای تعویض نحوه دید بازیکن، کلید **C** را فشار دهید. همچنین کلید **V** برای داشتن نگاه آزاد (FreeLook) در حین گفتگو می باشد.

پنججره کوله پشتی (Inventory)

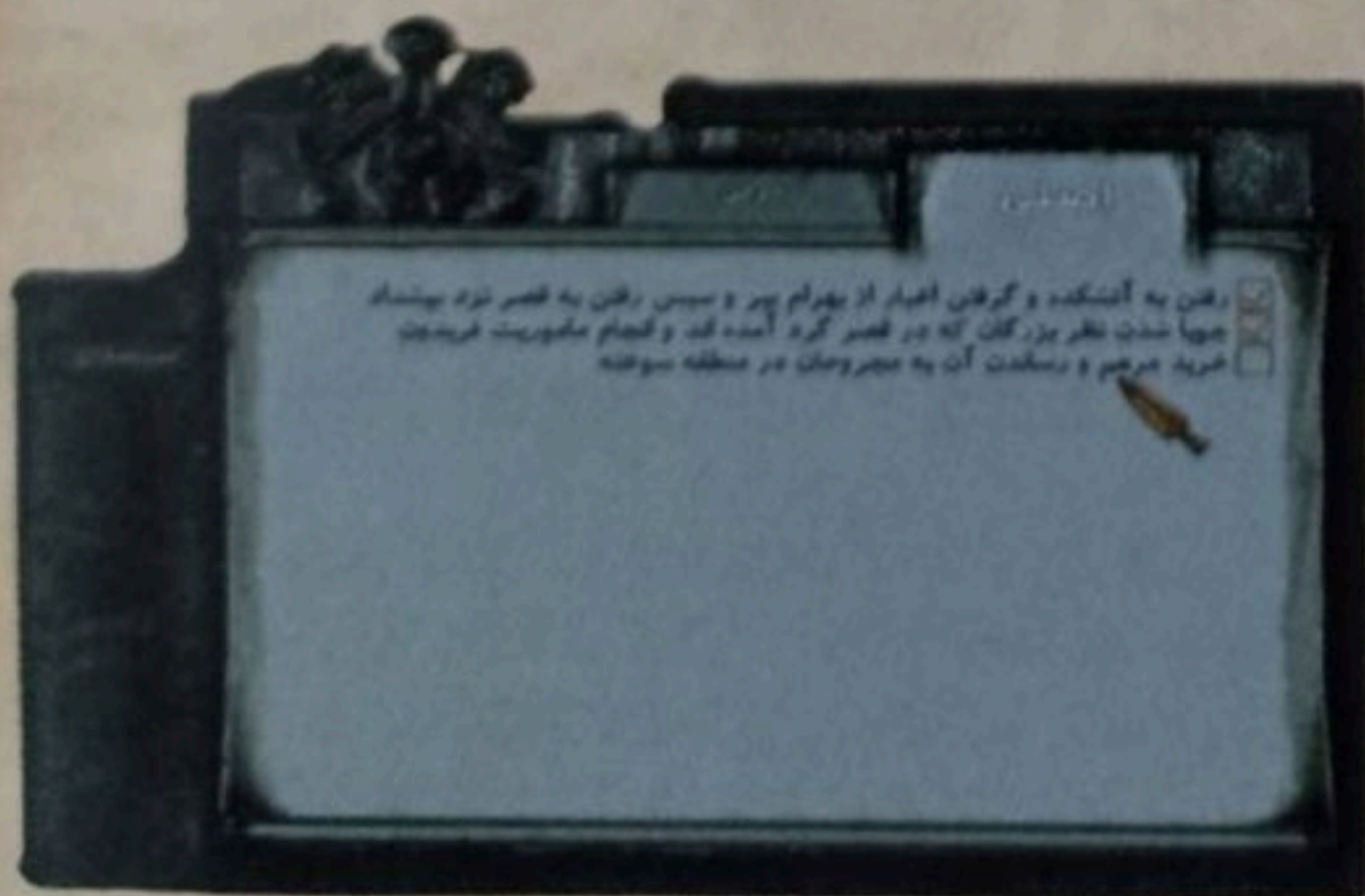


آیتم هایی را که بازیکن در طول بازی به دست می آورد درون کوله پشتی قرار می دهد، آیتم ها در 4 دسته سلاح ها، دفاعی، خاص و سلامتی قرار می گیرند که نیم دایره های بالای پنججره کوله پشتی نشان دهنده نوع دسته است. برای هر آیتم بسته به نوع آن، تعداد، ارزش (قیمت)، وزن و قدرت نمایش داده می شود که البته ممکن است برخی آیتم ها فاقد یکی از این موارد باشد.

در قسمت بالا سمت راست پنججره وزن بار فعلی بازیکن یعنی وزن کل آیتم های موجود در کوله پشتی نشان

داده می شود که بازیکن بایستی همواره آن را با مقدار پائینی اش یعنی سقف وزن بار مقایسه کند چرا که بیشتر از آن نمی تواند لوازم در کوله پشتی قرار دهد و در اینصورت آیتم اضافه شده می افتد. به علاوه دارایی بازیکن نیز در این گوشه پنججره نشان داده می شود. قسمت پایین سمت راست پنججره به منظور انتقال و خرید و فروش آیتم ها گذاشته شده است که می توانید ابتدا توسط فلش ها تعداد آن را مشخص کرده، و بعد خرید و فروش را انجام دهید.

پنججره مأموریت (Objective)



با زدن کلید **tab** پنججره ای به شکل فوق باز می شود که مأموریت های بازیکن در آن نوشته شده است که مأموریت های اصلی و فرعی هر کدام جداگانه نمایش داده می شوند. کنار هر مأموریت یک مربع قرار داده شده است که در صورت انجام آن تیک زده می شود.

تجربه کلی: (۱) ۲ تراز: ۵

کارآمد: (۱) ۰ ضرایب: (۱) ۵

مهارت ها

۰	مخت: (۱)
۰	لطف: (۱)
۱۹	شمشیر: (۱)
۰	خنجر: (۱)
۰	نیزه: (۱)
۰	تیرکمان: (۱)
۰	گرز و پتک: (۱)

۹	چالاکی:
۳۶۰	احیای مانا: <small>ثابته</small>
۶۰	سقف نفس: <small>ثابته</small>
۱۰۰	سقف سلامت:
۲	تعداد فنون:
۳۰	سقف وزن بار:



مانند بیشتر بازی های نقش محور بازیکن در طول بازی رشد کرده، توانایی های او افزایش می یابد. با زدن کلید A، پنجره تجربه مطابق شکل بالا باز می شود که دارای اجزای ذیل می باشد:

تجربه کلی: نحوه و تعداد استفاده بازیکن از سلاح ها، نیروهای ماورایی و مأموریتها در تجربه کلی تاثیر گذاشته باعث افزایش آن می شود. سقف مقدار تجربه کلی ۱۰۰ واحد است.

تراز: به ازای هر ۱۰ واحد افزایش تجربه کلی، تراز یک واحد افزایش می یابد. با افزایش تراز سقف سلامتی، سقف نفس، چالاکی، زمان احیای مانا، سقف وزن بار و تعداد فنون بازیکن افزایش می یابد. اجزای پنجره تجربه را می توان به دو بخش، آلهایی که بر تعداد تجربه کلی تاثیر می گذارند و آلهایی که تجربه کلی بر آنها تاثیر می گذارد تقسیم کرد:

بخش اول:

کارآمدی: انجام مأموریت‌های اصلی و فرعی باعث افزایش مقدار کارآمدی می‌گردد و به اصطلاح بازیکن هرچه بیشتر از عهده مأموریتها برمی‌آید، کارآمدتر می‌شود. این مقدار در تجربه کلی تأثیرگذار است.

فرد ایزدی: استفاده هرچه بیشتر از نیروهای ماورایی به تناسب قدرت، فرد ایزدی را بالا می‌برد. افزایش این مقدار بر تجربه کلی تأثیر می‌گذارد.

مهارت‌ها: هر یک از دسته سلاح‌ها یعنی شمشیر، خنجر، نیزه، کمان، مشتی، لنگد، گرز، بیشتر استفاده شوند تجربه خاص استفاده از همان سلاح افزایش یافته و این امر در میزان قدرت آن سلاح تأثیر می‌گذارد. به علاوه میزان تجربه هر سلاح نیز در تجربه کلی تأثیر می‌گذارد.

بخش دوم: با تغییر تراز، مقادیر زیر تغییر می‌یابند:

چالاکی: با هر افزایش تراز چالاکی بازیکن ۱۰ درصد افزایش می‌یابد که چالاکی مستقیماً بر سرعت حرکت و میزان پرش و فاصله میان ضربات بازیگر تأثیر می‌گذارد.

احیای مانا: مانا هر ۶ دقیقه یکبار احیا می‌گردد بدین ترتیب که اگر بر اثر استفاده سریع نیروهای ماورایی، مانا به صفر رسید ظرف این مدت دوباره به سقف مقدار خود می‌رسد. این زمان با هر افزایش تراز، ۱۸ ثانیه کاهش می‌یابد.

سقف نفس: بازیکن در زیر آب یک زمان محدودی را می‌تواند بماند که این مقدار در حالت اولیه ۶۰ ثانیه است که با هر افزایش تراز ۶ ثانیه به آن اضافه می‌شود.

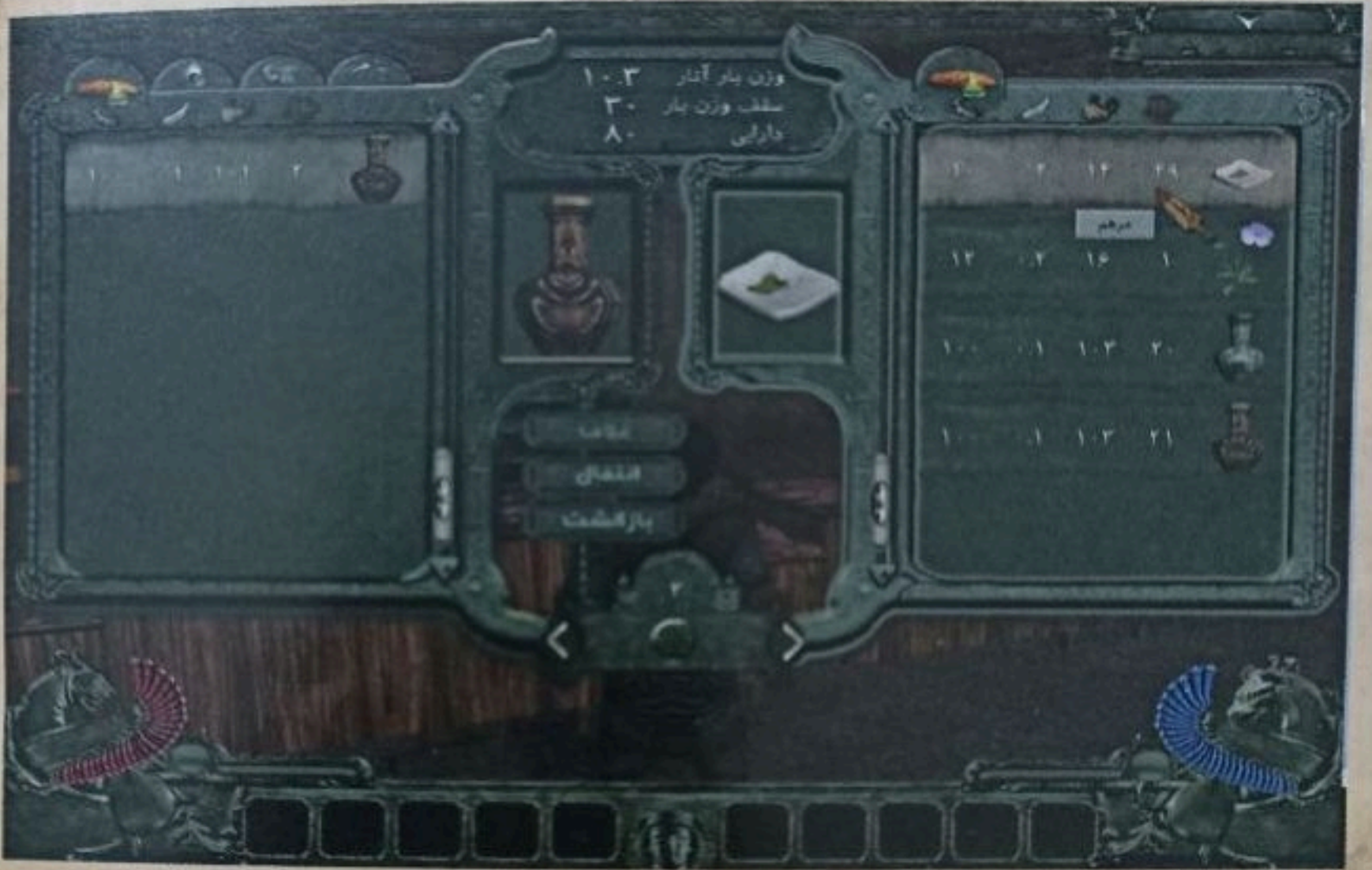
سقف سلامتی: در حالت عادی ۱۰۰ واحد می‌باشد که به ازای هر افزایش تراز ۵ واحد افزایش می‌یابد.

تعداد فنون: با هر افزایش تراز یک فن جدید به فنون حمله بازیکن اضافه می‌شود.

سقف وزن بار: کوله پشتی آتار در حالت اولیه تا سقف ۳۵ کیلو گرم می‌تواند حاوی لوازم باشد اما با افزایش هر تراز این سقف افزایش می‌یابد و بدین ترتیب می‌تواند همزمان اشیا و آیتم‌های بیشتری را با خود حمل می‌کند.

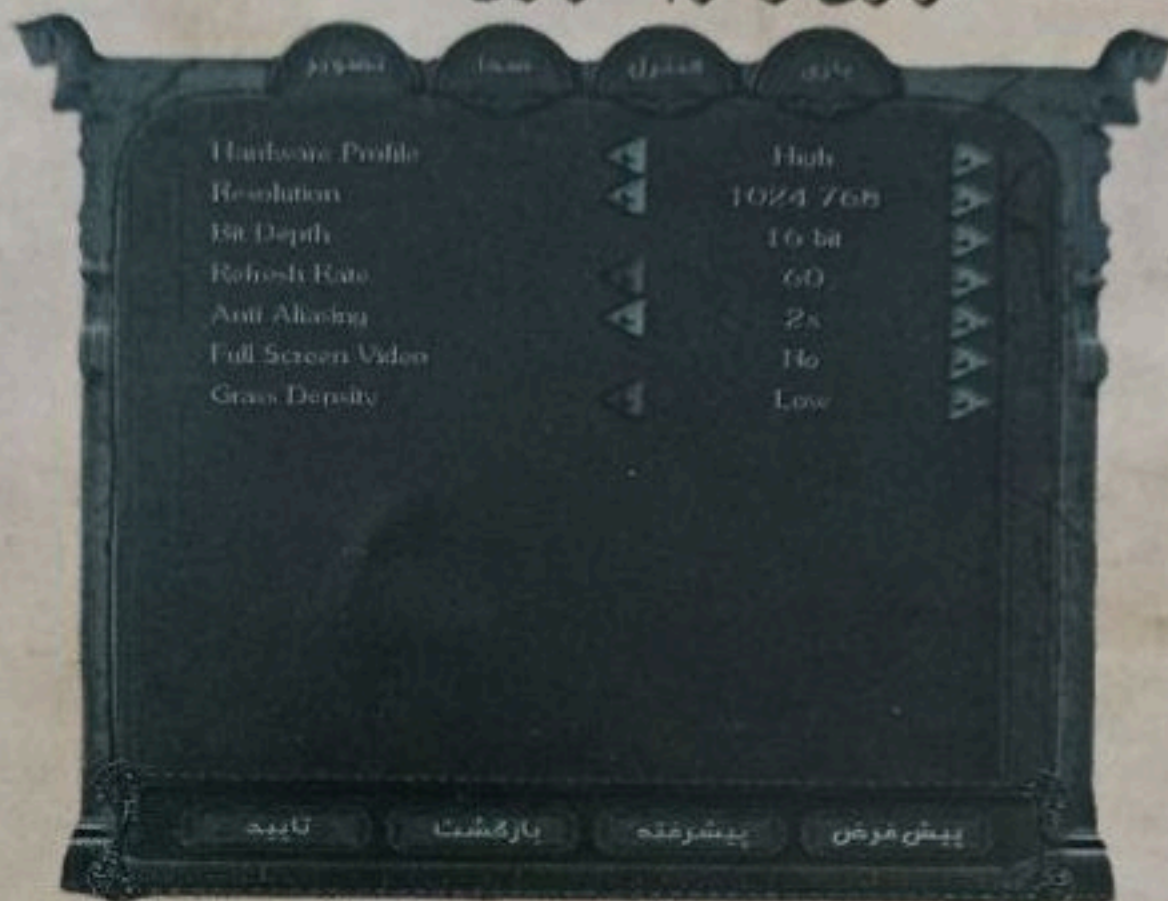
خرید و فروش:

در هنگام خرید و فروش پنجره ای مشابه شکل زیر نمایش داده می شود.



بازار از مکان های جذاب بازی است که شما میتوانید نوازمی را که جمع کرده اید بفروشید و یا نوازم جدید تهیه کنید. برای خرید هر شی ابتدا در قسمت چپ که مربوط به اشیای فروخته شده می باشد، شی موردنظر را تعیین نموده و برای خرید آن گزینه انتقال را انتخاب کنید. بدین ترتیب شی موردنظر شما به قسمت راست منتقل شده و معادل ارزش کالا از دارایی شما کاسته می شود. وزن کالای خریداری شده نیز به وزن آتار در بالای پنجره اضافه خواهد شد. همان طور که مشخص است وزن آتار نمی تواند از سقف وزن بیشتر باشد و این مسأله محدودیتی در حمل اشیا توسط بازیکن محسوب می شود. برای فروختن یک کالا، ابتدا در قسمت راست که مربوط به کالاهای بازیکن می باشد، شی موردنظر خود را انتخاب نموده و پس از تغییر تعداد آن برای فروش، گزینه انتقال را بزنید. بدین ترتیب کالای موردنظر شما فروخته شده و به قسمت راست منتقل می شود. ارزش کالای فروخته شده به دارایی آتار اضافه می گردد و وزن آن از وزن آتار کاسته می شود. برای خروج از صفحه خرید و فروش گزینه بازگشت را فشار دهید.

تنظیمات سخت افزاری و نرم افزاری



با زدن ESC و یا در منوی اصلی می توانید وارد پنجره تنظیمات شوید تا بتوانید بر اساس سیستم خود پارامترها را تنظیم کنید. نوع انتخاب شما در کیفیت اجرا و نمایش بازی تأثیر می گذارد.

در زیر پنجره تنظیمات چهار کلید وجود دارد:

- پیش فرض:** تمامی تنظیمات پیش فرض گرافیک ، صدا و ... اعمال می گردد.
- پیشرفته:** در این قسمت تنظیمات دقیق تری را برای گرافیک بازی می توانید انجام دهید.
- بازگشت:** تمامی تنظیمات به حالت قبلی بر می گردد و تنظیمات انجام شده ملغی می شود.
- تایید:** تنظیمات انجام شده قطعی می شود.

در سمت بالای پنجره ، انتخابهای ذیل قرار داده شده است:

گرافیک

Hardware Profile در صورتیکه بازی به راحتی و نرم در کامپیوتر شما اجرا می شود از گزینه بالا تر استفاده کنید و در صورت کند اجرا شدن بازی از گزینه های پایینتر استفاده کنید. برای راحتی بیشتر ، چهار نوع تنظیم Low, Medium, Hight, Veryhight برای انواع مختلف سیستم ها قرار داده شده است.

Resolution ابعاد تصویر برای رندر شدن و در نهایت دقت نمایش جزئیات

Bit Depth	وضوح رنگ و پیکسل را روی دو مقدار ۱۶ بیت و ۳۲ بیت مشخص می کند
Refresh Rate	تعداد نمایش تصویر در هر ثانیه بر روی نمایشگر می باشد.
Anti Aliasing	نرم کردن حاشیه خطوط در رندر ^۱ می شود.
Grass Density	میزان تراکم چمن ها و گیاهان ^۱ را مشخص می کند.

گرافیک پیشرفته

Texture Quality	کیفیت بافت هر شی و موجودات ^۱
Occlusion Map Quality	ایجاد سایه برای اجسام در کنار هم ^۱
Dynamic Shadows	ایجاد سایه پویا برای نورهای پویا
Multiple Dynamic Shadows	قابلیت داشتن چندین سایه پویا
Shadow Quality	کیفیت سایه ایجاد شده ^۱
Dynamic Shadow Quality	کیفیت سایه پویای ایجاد شده ^۱
Shadow Detail	دقت سایه ایجاد شده ^۱
Item Shadow	ایجاد سایه برای آیتم های بازی
Self Shadow	ایجاد سایه هر موجود بر روی خودش ^۱
Shadow Animate Quality	سرعت پردازش انیمیشن سایه در انیمیشن ها
Maximum Lights	تعیین تعداد نورهای پویا
Dynamic Range Lighting	استفاده از سیستم تغییر ورودی نور در شرایط نوری متفاوت (با فعال کردن این گزینه می توانید از لحاظ گرافیکی تغییر چشمگیری ایجاد کنید)
FX Detail	کیفیت اجرای افکتها نظیر آتش و دود و ...

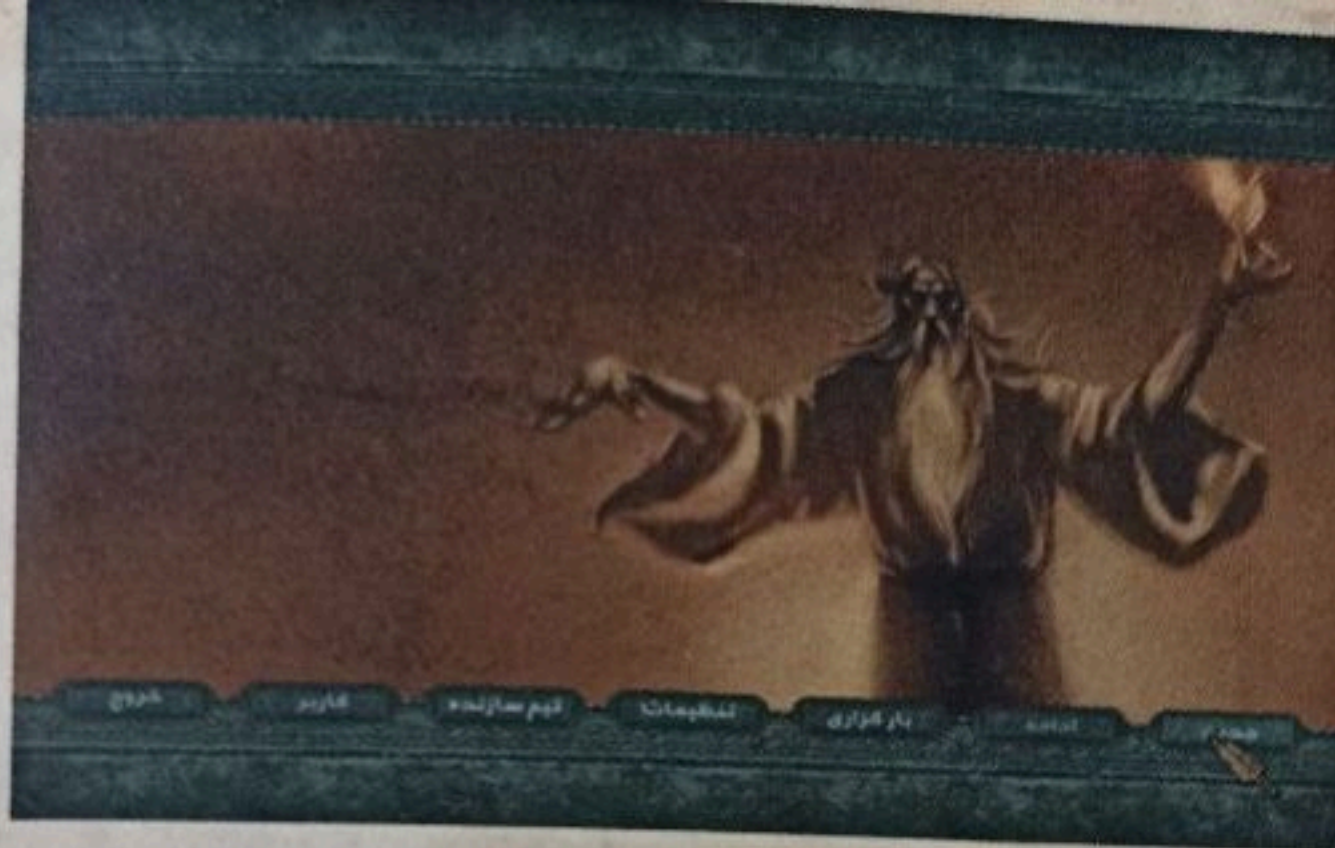
صدا

Audio Provider	تعیین فراهم کننده صدا
Master Volume	تغییر میزان صدای کلی بازی
Music Volume	تغییر میزان صدای موسیقی بازی
Dialog Volume	تغییر میزان صدای گویش های بازی
FX Volume	تغییر میزان صدای افکت های محیطی
Enable Gui Music	فعال سازی موسیقی در GUI (رابط گرافیکی)

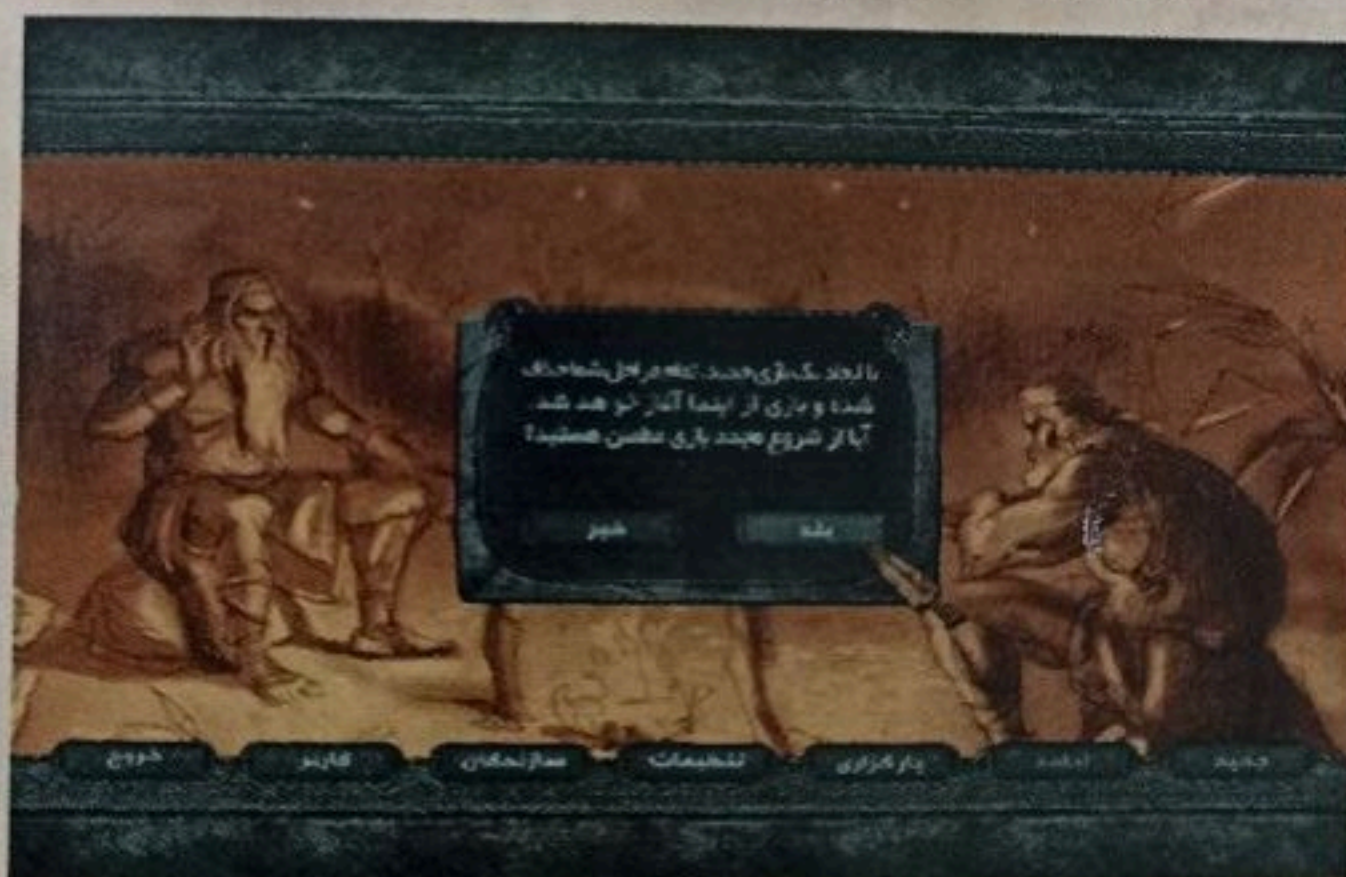
۱ (بر روی سرعت اجرا بسیار اثر گذار است)

۲ (در حین بازی امکان تغییر ندارد)

فعال کردن خون (در حالت عادی در زد و خوردها خون نمایش داده نمی شود مگر اینکه این گزینه را فعال کنید)	Enable Blood
فعال کردن زیرنویس انگلیسی	English Subtitle
تعیین حساسیت موس	Mouse Sensivity



پس از اجرای بازی و یا قبض از خروج نهایی وارد منوی اصلی خواهید شد که دارای گزینه های زیر می باشد:



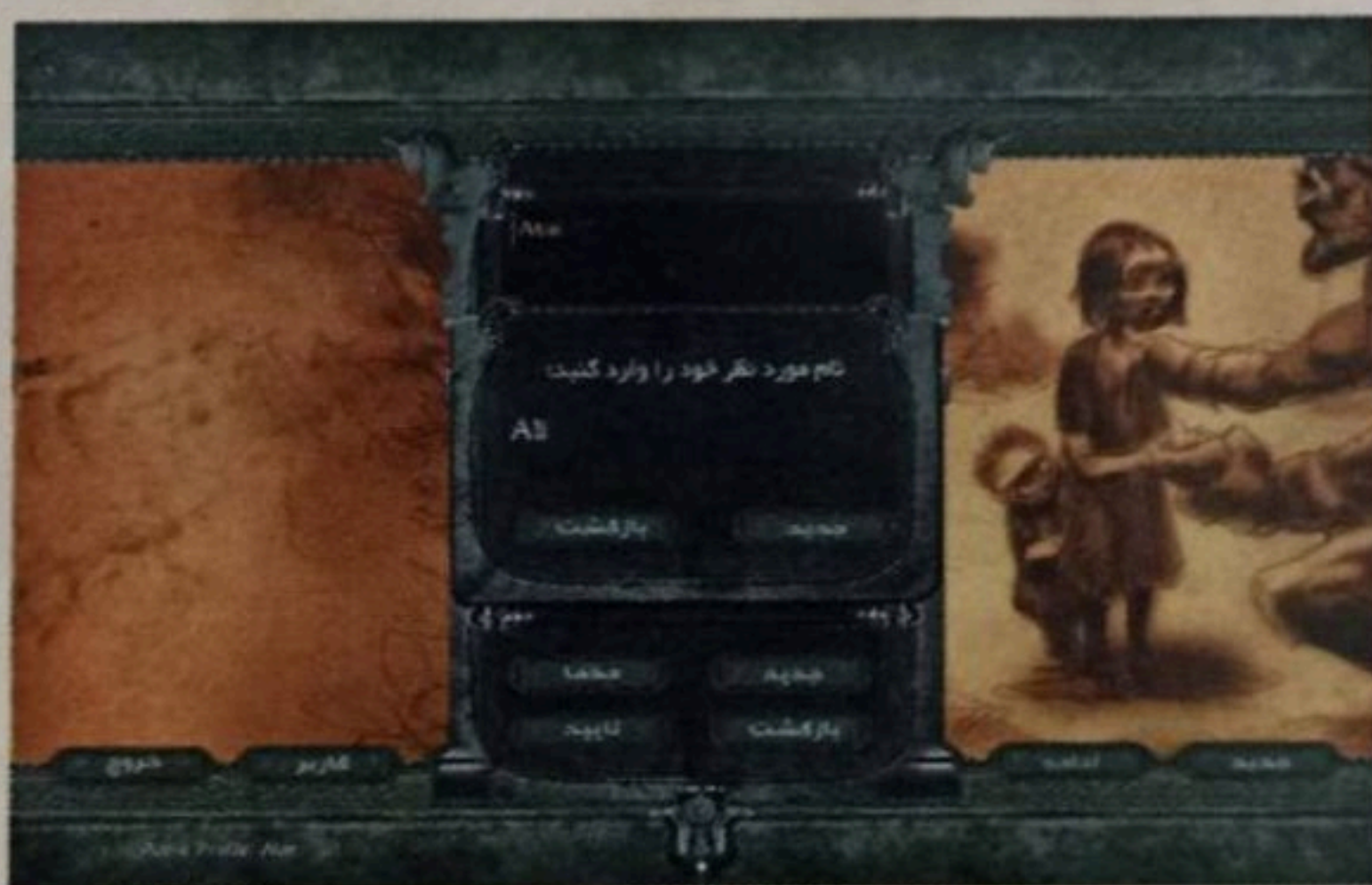
جدید: با انتخاب این گزینه، می توانید یک بازی جدید را آغاز کنید. در این صورت تمام مراحل قبلی و ذخیره سازی های شما حذف شده و بازی از ابتدا آغاز خواهد شد. بنابراین اگر مایل به حفظ بازی ها و ذخیره های قبلی خود هستید گزینه خیر را انتخاب کرده و از طریق بارگزاری بازی قبلی خود را ادامه دهید و یا کاربری جدید تعیین کنید.

ادامه: با انتخاب این گزینه، بازی قبلی شما بر اساس آخرین ذخیره سازی انجام شده ادامه خواهد شد که معنی اصول بر اساس آخرین ذخیره سازی سریع (quick save) شما انجام می گیرد. در غیر این صورت یعنی زمانی که هیچ ذخیره سازی انجام نداده باشید، بارگزاری بر اساس آخرین ذخیره سازی خود کار صورت می گیرد.



بارگزاری (Load)

در طول بازی در مکانهای خاص ذخیره سازی به صورت خود کار (Auto save) انجام گرفته و در این قسمت به صورت بخش های SLOT مختلف به همراه تصاویر مربوطه نمایش داده میشود. شما می توانید بخش مورد نظر خود را انتخاب کرده بازی را از آنجا ادامه دهید.



کاربر: (Profile)

بازی می تواند با نامهای کاربر متفاوتی انجام گیرد که به طور پیش فرض کاربر Atar تعریف شده است. برای اضافه کردن نام جدید می توانید این گزینه را انتخاب کرده، نام مورد نظر خود را به زبان انگلیسی وارد کنید (مانند Ali) در هنگام شروع مجدد بازی، اگر می خواهید با کاربر خاص خود وارد شوید حتماً از طریق زدن این گزینه، آنرا انتخاب کنید در غیر این صورت بازی با کاربر پیش فرض Atar انجام خواهد گرفت.

طراحی، پیاده سازی و تولید

شرکت رسانا افزار شریف

مدیر پروژه

سید بهرام برقی

مدیر فنی و برنامه نویسی

محمود رضا سلطانی

مدیر هنری

نوروز عباسی

مدیر طراحی بازی

مهلی موسوی

طراحی فضای مراحل

مرتضی رضایی

محمد دینانی

تیم برنامه نویسی

محمود رضا سلطانی

بهنام آقاجانی

محمد دینانی

تیم طراحی بازی

سعید صالح پور

مهلی موسوی

سید بهرام برقی

بابک کاوه

کاوه وحدت

داستان

کاوه وحدت

مهلی موسوی

مشاوران طراحی بازی

عباس بکرنگی (ویراستار ادبی)

طنه رسولی

هنرمندان دوبعدی

مرتضی رضایی

باهره فنی

امین احمدی

محمد کوچکی

سیروس پور نطفی

مهرنوش وحدت

هنرمندان سه بعدی

فرید نصرت خواه

امین احمدی

حجت احمدی

محمد کوچکی

مهلی زنگنه

مرتضی رضایی

علی دانش جعفری

تیم متحرک سازی

حامد حاج ملاعلی

مشهود ویان

فرید نصرت خواه

محمد کوچکی

نیما رتوفی

مشاور هنری

محمدرضا رستمی

جلوه های ویژه و افکتها

بهنام آقاجانی

آهنگساز

پیام آزادی

دستیار آهنگساز

فرخ میبازی

ضبط موسیقی

مهرداد اسماعیل پور

افکتهای صوتی

پیام آزادی

سرپرست گویندگان

محمدرضا علیمردانی

گویندگان

محمدرضا علیمردانی

مجید آقا کریمی

مجید حبیبی

هومن حاجی عبداللهی

حسن همایی

سلیمه قطبی

اعظم چویندار

سیما رستگاران

کوروش زارع پناه

حامد مدریس

امین ایاسیان

امیر غفار منش

علی سرور

سپیلاراد

شیوا ابوبی

مهلی نصرتی

حسین حسینیان

احمد نگهبان

محمد داوودی

مهلقا باقری

حسین میرزاییان

رضا مرادی نژاد

صدا برداران

احمد رضا سلطانی

ایمان نقشه

استودیو ضبط

هنر امروز

دستیاران تولید

کاوه وحدت

قفل نرم افزاری

محمد شمشیر ساز

سعید امیدی

مسعود امیدی

گروه تست

فرهاد خادم حسینی

علی اعتمادی

مهرداد حقیقی

امین رزمجوی

دمو

علی اصغر قربانی

حجت احمدی

تیزر

احسان ظاهری

فرید نصرت خواه

پوستر

سهیل دانش اشرافی

تبلیغات - گرافیک

مرتضی رضایی

باهره فنی

مژگان اقدامی

امیر حسین راهنمایی

گروه هنری رسانه

طراحی وب سایت

شرکت فن افزار شریف

مرتضی رضایی

هوشیار خانعلی پور

پشتیبانی سخت افزاری و نرم افزاری

محمد کاویانی

شهرزاد عالم فتحي

بهاره شیرازی

هیات مدیره شرکت رسانه افزار شریف

بابک محمدیان

مهلی همتی

سید پیرام برقی

بازاریابی و توسعه کسب و کار

سید پیرام برقی

بابک نمازیان

محمد فرخی

فاطمه ساکی

پشتیبانی اداری و مالی

فاطمه ساکی

علی خدارحیمی

مشاور مالی

بابک محرمی

تشکر ویژه

دکتر شاهرخ شیبانی

دکتر محمود طیبانی

با تشکر از

دکتر سورحیمی

دکتر منصور جم زاد

کتر عبدالحسین لانه

محمد بی طرف

دکتر بهروز مینایی

فاضل نظری

یاسر موحد فر

میثم موحد فر

سعید ناصری

کاوه ثروتی

سید احمد فیض بخش

حمیدرضا راهنمایی

علیرضا عبدالله زاده

کیوان وکیلی

مهلی جدی

رضا زبان

مسعود عین الاسلام

ایمان آقاحسینی

آرش احسان

مهر آفرین کشاورز

ندا محمدیان

علیرضا غفاری

علی رجیبی نژاد

سعید مولایی

مجید محمدی

سمیرا اسلامی

سیامک راهنمایی

رشید غازی

محمد پیغمبر زاده

شوکت حجت

محمد مهلی مدرس

همت زینوری

نادر علیمردانی

امین شمس

صابر گل غنبری

فرزام ملک آرا

علی اسفغر قربانی

علیرضا حسین خانی

پیمان زارعی

علی اخباری

حامد شکیبانی

حامد هاشمی

طاها سعیدی

میلاد شجاعی

عباس خدارحیمی

علی حدادی

محمود فرجی

آرش روشن

محمد حسین ونیزادگان

مهلی بوسلیک

امیر حسین فصیحی

آرش جعفری

احسان جنتی

کارن زینعلی

سعید کریمی

سازمان ها :

بنیاد ملی بازی های رایانه ای

بنیاد فردوسی

مرکز صنایع نوین

حوزه هنری استان تهران

فرهنگستان هنر

شرکت صنایع میکرو موج

اداره سمعی و بصری وزارت ارشاد اسلامی

موسسه آموزش عالی آزاد سرپرا

استودیو هنر امروز

شرکت تیتان موج

دوهفته نامه دنیای بازی

مجله بازی و رایانه

ماهنامه دنیای بازی و ارتباطات

ماهنامه دنیای پردازش

مجله بازی نما

مجله همشهری جوان

ماهنامه نسیم هراز

و با تشکر فراوان از خانواده های محترم

و دوست داشتنی مان که دوری ما را در

این مدت تحمل کردند